Лашунты

За столетия, прошедшие после Разрыва, любопытные и очаровательные от природы лашунты исследовали галактику далеко за пределами своего родного Кастровеля. Лашунт теперь можно встретить живущими во всех мирах Соглашения и за их пределами. Эта раса делится на две разновидности, дамая и кораша, одна из которых проявляется по мере взросления лашунты. Однако, как и у большинства видов, у лашунт есть несколько более редких разновидностей, каждая со своими природными талантами и особенностями.

Альтернативные расовые модификаторы

Некоторые лашунты отличаются от других представителей своей расы. Эти особенности могут встречаться как и у дамая, так и у кораша лашунт, и они предоставляют перечисленные ниже модификаторы характеристик вместо описанных в Основной книге правил.

Наследие охотников

Наследие охотников восходит к легендарным охотникам-лашунта жившим за столетия до Разрыва. У таких лашунт более стройная и крепкая фигура. Расовые модификаторы дамайи наследия охотников изменяются на +2 к ловкости, +2 к харизме и –2 к силе. Расовые модификаторы кораши наследия охотников составляют +2 Силе, +2 Ловкости и -2 Интеллекта.

Интеллектуал

Некоторые лашунты ориентированы в первую очередь на умственные занятия. Такие лашунты, которых называют "сверх интеллектуальными", лишены обычных физических особенностей лашунты. Модификаторы дамайи-интеллектуала: +2 Интеллекта, +2 Мудрости, +2 Харизмы и -4 Выносливости. Модификаторы кораши-интеллектуала: +2 к интеллекту, +2 к харизме и –2 к выносливости.

Альтернативные расовые особенности

Следующие особенности лашунт менее распространены, чем у обычных кораш и дамайа, и могут быть найдены в обеих разновидностях.

Психическая устойчивость

Доразрывные записи указывают, что лашунты, лишенные телепатии, жили в древние времена, и такие лашунты появились вновь в разгар Формианских войн. Эти психически устойчивые лашунты излучают психическую статику низкого уровня, которая иногда заставляет других членов их естественно телепатического общества избегать их, хотя такие лашунты часто более красноречивы чем обычные лашунты. Некоторые могут использовать эту психическую статику, чтобы мешать ближайшим телепатам. Психически стойкие лашунта получают бонус +2 к испытаниям Воли против воздействующих на разум эффектов. Они могут использовать Ментальную тишину (см. далее) один раз в день в качестве псевдозаклинания. Это заменяет особенности "Магия лашунт" и "Ограниченная телепатия".

Крепкий

Некоторые лашунты выражают свою любовь к обучению, сосредотачиваясь на физических тренировках, а не на академических занятиях. Лашунта с этой особенностью получает черту "Внушительная стойкость" в качестве дополнительной. Это заменяет особенность "Ученик".

Снаряжение

Даже когда лашунты Кастровеля строят укрепления и отправляют солдат, чтобы не подпускать опасных хищников к своим поселениям, они сохраняют глубокую связь с дикой природой. Некоторые смелые ученые берутся за дело и собирают данные о том, что обитает за пределами городских стен, в то время как другие работают над тем, чтобы преобразовать результаты полевых исследований в рабочие технологии. Следующие новинки являются результатом таких исследований и разработок.

Полевой набор ксенобиолога — 2 уровень

Технологический предмет цена: 450 вес: Л

Этот набор инструментов, созданный для отважных ученых, содержит пипетки, шприцы, флаконы и другие инструменты, которые позволяют собирать образцы и анализировать данные вне лаборатории. Использование полевого комплекта ксенобиолога дает вам бонус +4 к проверкам Биологических наук, чтобы опознать и вспомнить информацию о флоре и фауне, при условии, что вы потратите на это не менее 10 минут. Полевой комплект также считается доступом к инфосфере для взятия 20 на таких проверках.

Сапоги ксеностража — 1 уровень

Магический предмет цена: 80 вес: Л

Эти мягкие сапоги изготовлены из растительных волокон и усилены магической энергией. В сапогах ксеностража каждый раунд вы можете преодолевать до 10 футов труднопроходимой местности, образованной густым подлеском или другими естественными препятствиями из растений, не снижая скорости.

Заклинания

Следующие заклинания разработали лашунтские мистики.

Ментальная тишина

Техномант 1 Вичварпер 1

Школа: прегражденние.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: 30 футов.
Область: 30-ти футовый радиус с центром на вас.
Длит.: 1 мин за 1 УЗ.
Испытание: нет.
Устойчивость к магии: нет.
Вы создаете вокруг себя анти-телепатическое поле. Существо в пределах области, пытающееся общаться или получать информацию с помощью телепатии или ограниченной телепатии, или пытающееся наложить следующие заклинания: Обнаружение мыслей, Связь разумов, Зондирование памяти, Телепатическая связь, Телепатическое сообщение или Телекинез - или способности, которые работают как эти заклинания, такие

как способность класса мистика Связь разума и Телепатическая связь - должен преуспеть на проверке УЗ (СЛ=15+ваш УЗ). При провале, эффект не срабатывает.

Сохранение образцов

Техномант 3 | Вичварпер 3

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 1 УЗ).
Цель: одно живое согласное или бессознательное существо с модификатором интеллекта +2 или ниже.
Длит.: 1 неделя за 1 УЗ (П).
Испытание: Воли отменяет.
Устойчивость к магии: да.
Вы безвредно делаете согласное или бессознательное живое существо инертным, помещая его в стазис, где ему не нужно есть, дышать или спать. Существо не может атаковать, использовать какие-либо способности или двигаться, находясь под воздействием этого заклинания, при этом существо не стареет или не изменяется каким-либо образом. Он не осознает свое окружение и не испытывает никаких ощущений или течения времени. Если существо было затронуто какими-либо болезнями, ядами или другими недугами или состояниями до того, как вы использовали это заклинание, они перестают прогрессировать на время действия заклинания, но существо сохраняет их. Их прогресс возобновляется после окончания заклинания. Любая атака против существа, на которое действует это заклинание, или любое заклинание или эффект, которые заставили бы существо получить урон или пройти испытание, немедленно заканчивают это заклинание.

Память

Техномант 1

Школа: прорицание.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 24 часа или до срабатывания.
Один раз за действие в качестве ответного действия вы можете перебросить проваленную проверку навыка, чтобы вспомнить знания.

Сканирование местности

Мистик 1 | Техномант 1 | Вичварпер 1

Школа: прорицание.
Ремя сотворения: 1 минута.
Дистанция: 1 миля за 1 УЗ.
Область: эманация радиусом 1 миля за 1 УЗ с центром на вас.
Длит.: концентрация, до 1 минуты за 1 УЗ.
Вы анализируете естественную среду в этом районе, узнаёте вид атмосферы (Основная книга правил стр. 395), тип местности (Основная книга правил стр. 396) и гравитацию (Основная книга правил стр. 400). Вы не узнаете местонахождение или направление этих факторов, вы узнаете только их присутствие. Однако после некоторой концентрации вы можете узнать следующую дополнительную информацию.

1 минута: прогноз погоды (Основная книга правил стр. 398–400) на следующие 48 часов, включая направление и откуда она придет.

5 минут: узнайте, какие виды атмосферы, типы местности и гравитации находятся в этой области, если они различаются, а также направление и расстояние до мест их нахождения.

10 минут: узнайте, есть ли в этой области опасная среда (Основная книга правил стр. 400–405), включая холод или жару (точную температуру), радиацию (её уровень), наличие дыма и водные условия. Вы получаете общее представление о том, где и насколько далеко эти опасности.

Отравленное оружие

Мистик 2 | Вичварпер 2

Школа: воплощение (яд).
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: касание.
Цель: одно оружие.
Эффект: наполняет оружие ядом.
Длит.: 1 минута за 1 УЗ.
Испытание: нет (см. текст).
Устойчивость к магии: нет.
Вы касаетесь оружия, которое наносит дробящий, колющий или рубящий урон, и наполняете его ядом. Следующие пять атак с использованием этого оружия являются отравленными. Каждое существо, получившее урон от этих атак, должно преуспеть в испытании Стойкости, иначе оно получет состояние Дезориентация на 2d4 раунда.